

REVISTA

CD EXPERT

OZ

A
Aventura
Mágica



Jogo educativo

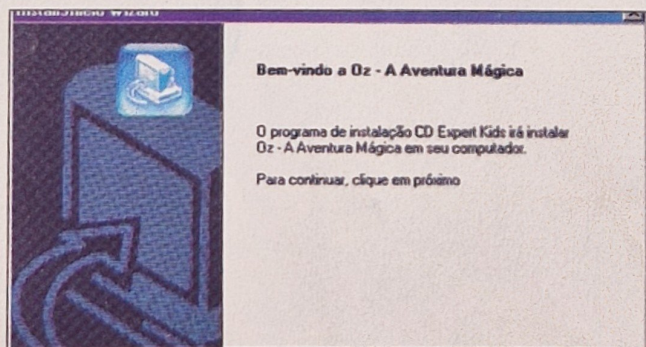
Jogo interativo baseado no clássico O mágico de Oz

Procedimentos para instalação:

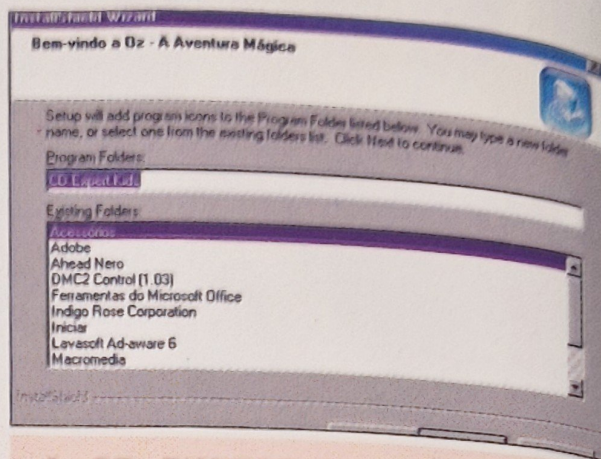
Coloque o CD-ROM dentro de seu drive e aguarde até que a tela inicial seja apresentada. Caso isso não ocorra, abra seu Windows Explorer e, em seguida, clique na unidade de CD-ROM. Por fim, dê um duplo clique no arquivo **AUTORUN.EXE**. Na tela de instalação, dê um clique em **Instalar Oz**.



Depois, será aberta uma janela de **Bem-vindo a Oz - A aventura Mágica**. Após isso é só clicar em **Next**.



Na nova tela, você poderá escolher o diretório onde deseja instalar o jogo. Caso queira alterar, clique no botão **Browse**, ou em **Next** para continuar a instalação. Depois, escolha onde o jogo criará o atalho para posteriormente ser jogado. Com o padrão, o atalho será criado no menu **Iniciar/Programas/Acessórios**. Clique em **Next** para a instalação ser iniciada.



A CD EXPERT EDITORA declara os seguintes itens para uso do CD-ROM:

O CD-ROM foi testado e verificado em todos os estágios de sua produção. Nós recomendamos que você sempre rode um antivírus para checar qualquer programa antes de instalá-lo. A CD Expert Editora, não se responsabiliza por qualquer problema, dano ou perda de dados ou do sistema do seu micro, devido ao mau uso dos programas contidos no CD brinde. Assegure-se de realizar, periodicamente, backups dos dados de sua máquina antes de utilizar um novo software. Caso você não concorde com essa declaração, não utilize o CD brinde. **Atenção:** O uso do conteúdo do CD brinde é permitido apenas para um micro.

REQUERIMENTOS DE SISTEMA PARA PC

- Pentium 166 MHz
- 32 MB RAM
- Placa de som compatível com Direct Sound 8-bit
- Windows 95/98/ Me / 2000 ou NT
- Drive de CD-ROM 8X

Não garantimos a compatibilidade com todos os sistemas disponíveis

Para devolução ou troca do produto, compareça à Rua Antonio Camardo 364 - Tatuapé - São Paulo/SP - munido do comprovante fiscal do mesmo.

Editorial

Aprender brincando. Isto para nós, da CD Expert, é um objetivo que sempre levamos em conta. A informática e a tecnologia podem e devem ajudar na educação. Oz, A Aventura Mágica, é uma das provas de que isto é possível. Baseado no best-seller O Mágico de Oz, este game, totalmente em português, leva o leitor mirim até as terras mágicas de Oz. Através da interação com o Homem de Lata, o Espantalho e o Leão Covarde, o pequeno aventureiro tem de ajudá-los a superar inúmeros desafios e salvar a pobre Dorothy das garras de uma malvada bruxa, fazendo parte, assim, desta história. Esperamos que todos curtam esta sensacional aventura.

Um abraço

Editor

editor@cdexpert.com.br

Índice

Manual 04

Atividades 09



Suporte Técnico

(0xx11) 6942-2280 – (0xx11) 6942-2282

(0xx11) 6942-2285

e-mail: suporte@cdexpert.com.br

Serviço de Atendimento ao Consumidor

Para informações sobre lançamentos,
promoções e locais de compra:

e-mail: sac@cdexpert.com.br

Anúncios/Marketing/Publicidade

Telefone: (0xx11) 6942-2201

ou (0xx11) 6942-2204

e-mail: vendas@cdexpert.com.br

EXPEDIENTE: Revista CD Expert (ISSN 1413-8466) é uma publicação da **CD Expert Editora e Distribuidora Ltda.**
• **Endereço:** Rua Antônio Camardo, 364 - São Paulo - SP - Telefone: (0xx11) 6942-2222 • O CD-ROM brinde é parte integrante desta edição • **Bureau/ Impressão:** Efeito Graph • **Distribuição:** Fernando Chinaglia Distribuidora S/A • **Diretores:** Reinaldo Cruz Garcia, Andrea Carla Miranda • **Jornalista responsável:** Priscila Lanaro Treguer, MTB 30.110 • **Direção de Arte:** Guilherme Pereira Pinto • **Equipe:** Alessandro Treguer, Marcos Alberto Garcia da Silva, Rosemeire Mendes Cavalheiro • **Produção:** Ricardo Murolo



OZ

Aventura
Mágica

Logo ao chegar em Oz, você irá acompanhar a dramática história do rapto de nossa querida Dorothy. Bem, caro e bravo aventureiro, você, juntamente com o Espantalho, o Leão Covarde e o Homem de Lata, terá de vencer nove diferentes tarefas. Só após completar todas e ganhar as nove jóias, você será capaz de trazer de volta nossa amiguinha Dorothy, que está presa no Castelo da Bruxa Malvada. Boa Sorte!

Antes de iniciar sua jornada pelo mundo de Oz, você precisará fazer algumas coisinhas. Primeiramente, coloque seu nome ou localize-o na relação dos jogadores.

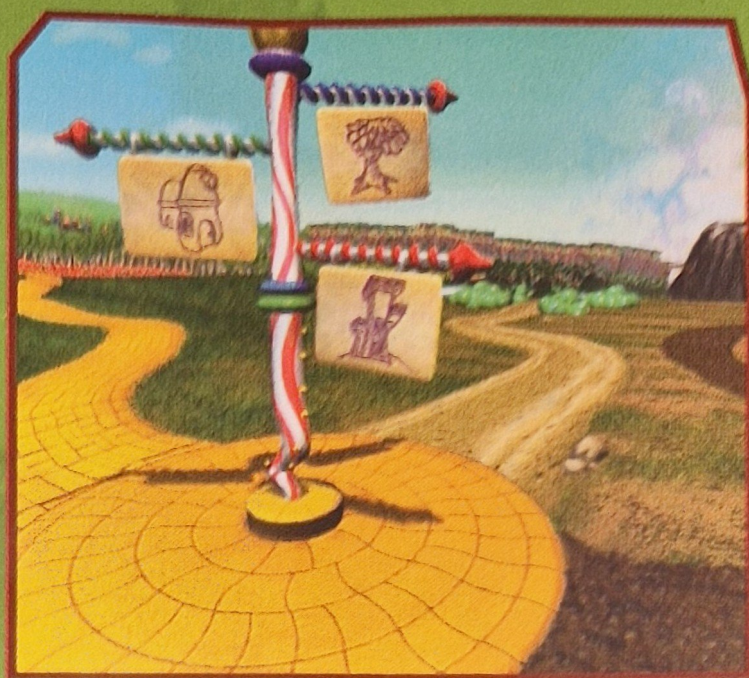
Em seguida, é hora de escolher o nível de dificuldade. Existem três tipos diferentes: Bronze, Prata e Ouro. Sendo que o Bronze representa o nível mais fácil, Prata, o médio e Ouro, o nível mais complexo.

ANDANDO POR OZ

Existem duas maneiras de viajar por Oz. Uma delas é usar as placas. Clicando sobre elas, você poderá participar de cada trecho da história. Se você quiser ir diretamente para os desafios, clique sobre o desenho do mapa, situado no lado inferior esquerdo, e escolha para qual localidade deseja ir.

A MINEIRA

A pequena e esforçada mineira é muito atrapalhada! Sua missão, neste momento, é ajudá-la a



DICAS:

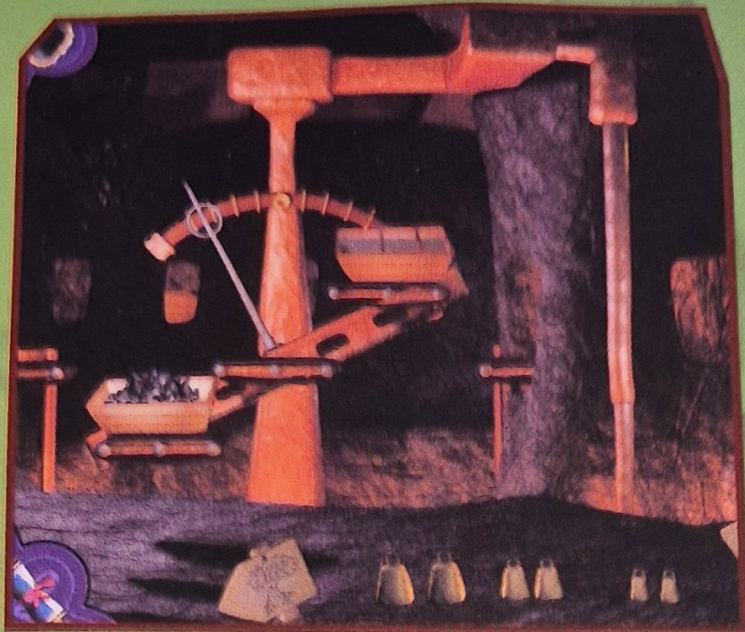
- Antes de iniciar sua jornada pelo mundo mágico de Oz, você precisa saber como usar os quatro ítems que aparecem nos cantos da tela.

- **O espelho:** quando você clica sobre ele, uma fada aparece e lhe dá alguma dica valiosa.

- **O mapa:** clicando com o botão do mouse sobre esse desenho, você terá acesso a cada uma das tarefas. Clicando sobre qualquer uma delas, você irá imediatamente para a localidade.

- **O medalhão:** toda vez que você ganhar uma nova jóia, ela será colocada aqui. Quando conseguir completar o medalhão, você deverá voltar ao Castelo. (Lembre-se dessa dica.)

- **Porta:** se clicar sobre a porta, você irá deixar o Reino Mágico de Oz.



com cada tipo de peixe, e boa sorte!

A BALANÇA

Você está na mina, novamente. Uma quantidade determinada está sendo despejada sobre um dos pratos da balança. Você precisa equilibrá-la para que o carvão prossiga. Para isso, preste atenção nos pesos que estão localizados na parte inferior da tela. Clique sobre o que você achar que equivale ao peso do outro

prato e solte-o, clicando novamente com o botão no outro prato da balança. Se você acertar um número x de vezes, ganhará outra jóia.

localizar alguns objetos na caverna escura. Para conseguir achar os objetos, aí vai uma dica: tente memorizar a posição dos objetos quando o trovão iluminar a caverna. Em seguida, ouça com atenção qual objeto a mineira está procurando. Clique onde você acha que ele está. Se você acertar um número de objetos, a mineira irá lhe entregar uma jóia.

O PINGUIM

No alto das escadas, estão algumas pedras. Se você conseguir conduzir o pequeno e destemido pinguim, ele será capaz de empurrar, uma a uma, as pedras para que elas caiam e quebrem a redoma de gelo que encobre outra jóia. O pinguim começará a andar e irá parar lhe pedindo comida; clique sobre os peixes, que estão nos baldes na parte inferior da tela e solte-os sobre o pinguim. Mas, atenção: cada cor de peixe faz com que o pinguim realize uma tarefa. Teste qual é a reação do pinguim

A TRAVESSIA DOS SAPOS

Os sapos do mundo encantado de Oz precisam de sua ajuda. Você precisará conduzi-los ao outro lado dos cogumelos. Para isso, você deve prestar atenção na cor do sapo e na cor das bolinhas do cogumelo. O sapo só irá pular em cogumelos, cuja cor das bolinhas corresponder à sua. Vá clicando com o botão do mouse sobre o cogumelo que você quer que o sapo vá. Se você conseguir conduzir todos os sapos, ganhará mais uma jóia.

O PROBLEMA DO ENCANAMENTO

Sua missão é mudar a posição das mangueiras coloridas para fazer com que a água escorra até o recipiente amarelo e encha o barril. Para isso, basta clicar com o botão



do mouse sobre a mangueira até que ela fique na posição desejada. Quando as mangueiras estiverem na posição correta, clique sobre a alavanca amarela, situada na parte esquerda da tela, para fazer com que a água comece a escorrer. Se você conseguir encher o barril, mais uma jóia irá para o seu medalhão.

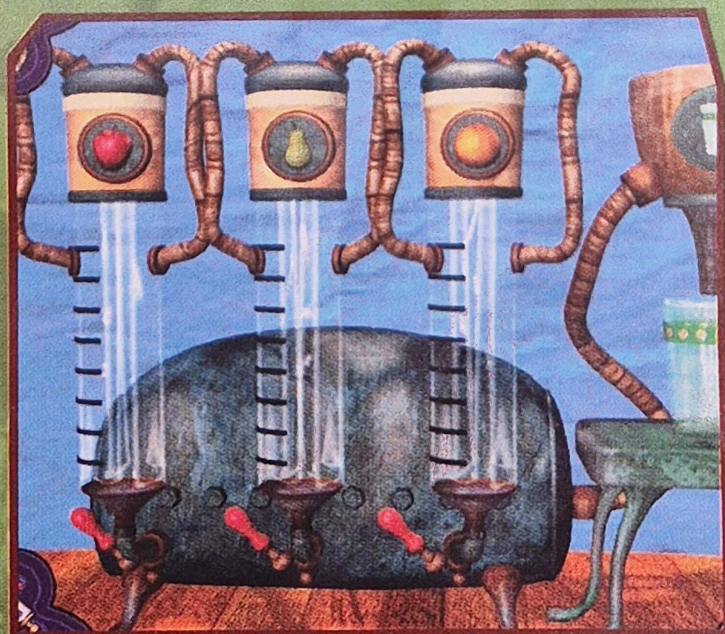
O CHAFARIZ

O chafariz da praça parou de funcionar. Para tudo voltar ao normal, você precisa colocar todos os cataventos na mesma posição. Para consertar a posição, clique sobre o catavento que você deseja alterar, quantas vezes achar necessário. A cada clique, a posição será alterada. Se você acertar, o chafariz voltará a jorrar água. Após acertar algumas vezes, você ganhará uma nova jóia.

PERDENDO A MEMÓRIA

Para conseguir mais uma jóia, você precisa fazer com que a dona da barraca de sucos consiga lembrar-se onde deixou a jóia. Para isso, ela precisa de um suco mágico. Mas, antes de prepará-lo, você deverá colher algumas frutas. Ao receber uma luva, movimente-a para a esquerda ou para a direita. Para pegar as frutas, clique e coloque-as no recipiente correio. Quando tiver frutas

suficientes para criar o suco mágico, clique sobre a placa situada no canto esquerdo. Bem, agora é a hora de prestar atenção. A dona da barraca irá lhe dizer quantas porções de cada fruta serão necessárias. Escute com atenção e, em seguida, clique sobre o tubo de ensaio de cada fruta, o número de vezes que ela pediu. Depois, clique sobre o desenho do copo, no canto direito da máquina.





Se você acertou a quantidade de cada fruta, a máquina irá montar o suco. Após vários goles, a senhora da barraca de sucos recupera sua memória.

O ESQUILO BRINCALHÃO

A última jóia caiu nas mãos de um esquilo brincalhão. E ele acaba de enterrá-la no canteiro de rosas... Você precisa fazer alguma coisa! Ainda bem que em Oz, até as flores são mágicas. **Preste atenção:** existem flores que estão abertas e outras que estão fechadas. Pegue uma flor de uma determinada cor no carrinho, clicando com o botão do mouse. Solte-a sobre o buraco. Se as cores forem compatíveis, as flores irão se abrir. Quando todas estiverem abertas, como num passe de mágica, elas irão voar, revelando o lugar onde está a jóia. Mas, não pense que as coisas são tão fáceis assim.

Dependendo do nível que dificuldade, você terá de repetir essa operação várias vezes.

A ÁRVORE E SEUS FRUTOS COM INSETOS

A velha e sábia árvore precisa muito de sua ajuda. Em alguns de seus frutos, estão escondidos insetos. Sua missão é achar qual fruta está contaminada e jogá-la fora.

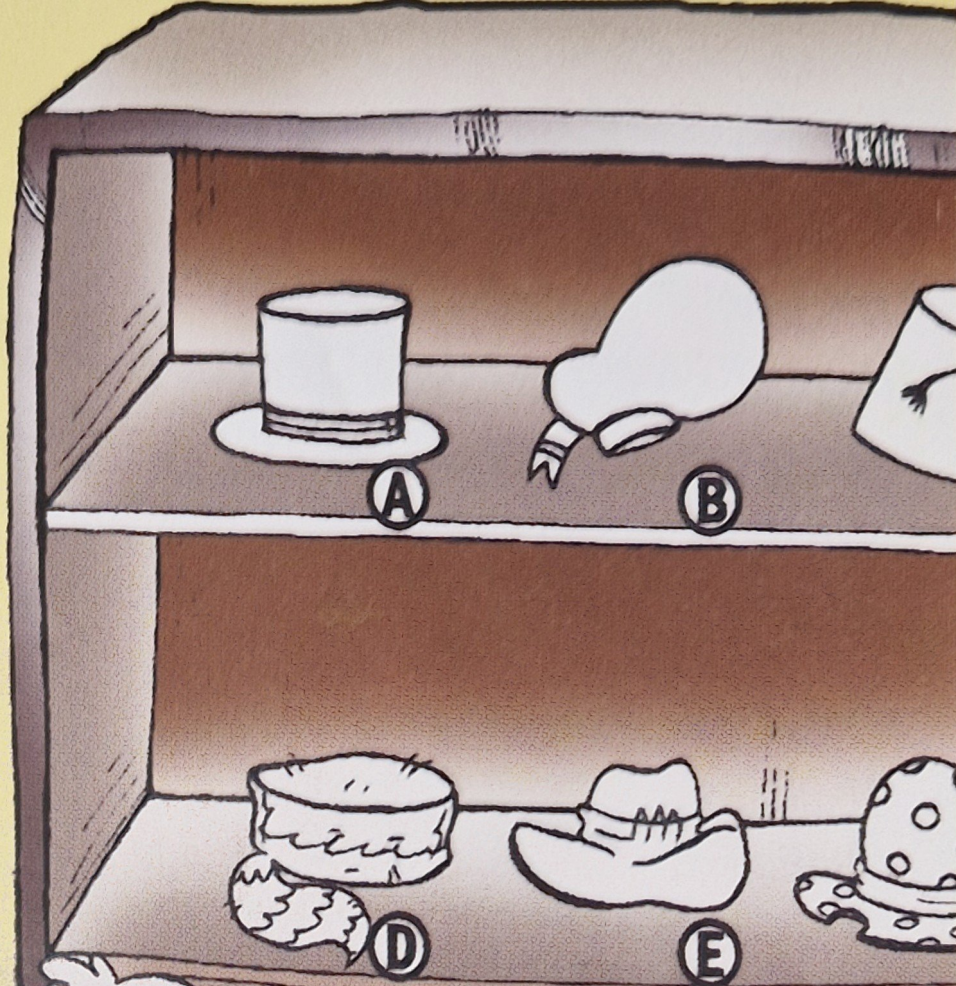
Para fazer isso, aí vai uma grande dica: observe com muita atenção todos os frutos. Procure por aquele que for diferente... Se você conseguir localizar todos os insetos, a árvore

lhe dará uma jóia.

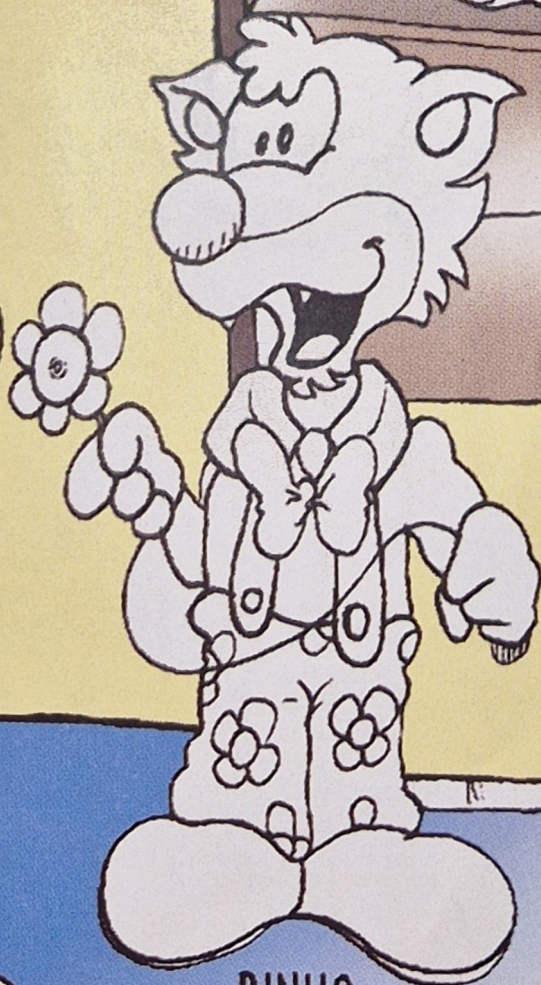
Ao completar o medalhão, você conseguirá abrir o portal do Castelo da Bruxa Malvada. Lá, encontrará Dorothy, mas também terá que, definitivamente, destruir a bruxa. Lembre-se de um truque ensinado pelo Guardiã do Palácio de Oz, e acabe com ela! Depois, junte-se a Oz, ao Leão Covarde, ao Homem de Lata e ao Espantalho e comemore sua vitória!



Indique qual chapéu
completa a fantasia
de cada um



CACO



BINHO



LÉO

CAÇA-PALAVRAS

DESCUBRA NO QUADRO ABAIXO O NOME
DE ALGUMAS FANTASIAS QUE A TURMINHA
VAI USAR NA FESTA !!!



Odalisca
Palhaço
Bailarina

Soldado
Marinheiro
Múmia

Drácula
Bruxa
Rainha

A	E	A	J	I	T	O	U	A	P	E	O	P	T	A	S
T	M	N	H	P	Q	A	A	X	U	R	B	O	K	N	A
A	A	J	A	B	L	Y	D	I	K	D	A	Ç	A	P	E
I	R	R	D	A	G	R	V	H	M	S	J	A	K	V	V
A	I	B	H	I	A	A	C	K	A	U	T	H	B	S	N
O	N	C	G	L	F	M	A	L	O	N	M	L	F	W	M
Z	H	O	D	A	L	I	S	C	A	P	D	A	V	Q	Z
Y	E	F	E	R	J	G	V	R	Y	R	N	P	X	R	A
L	I	K	L	I	A	A	O	O	A	J	A	Y	C	U	U
Ç	R	V	C	N	V	C	A	C	I	N	H	I	S	L	O
N	O	X	C	A	A	N	U	W	L	M	A	N	N	B	A
R	A	L	O	C	Z	L	J	V	A	R	U	M	A	H	L
A	V	Z	O	D	A	D	L	O	S	C	I	Ç	E	Z	A

**QUE TAL AJUDAR NOSSOS AMIGUINHOS
COM MAIS ESSA MENSAGEM?**

- M
+ N

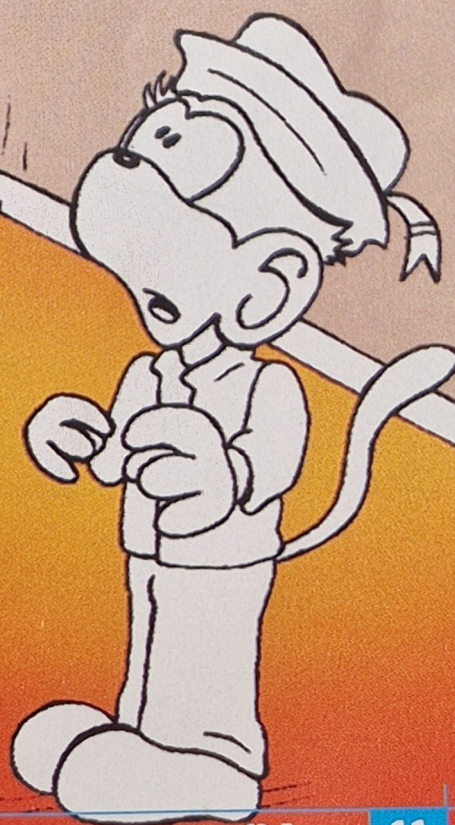
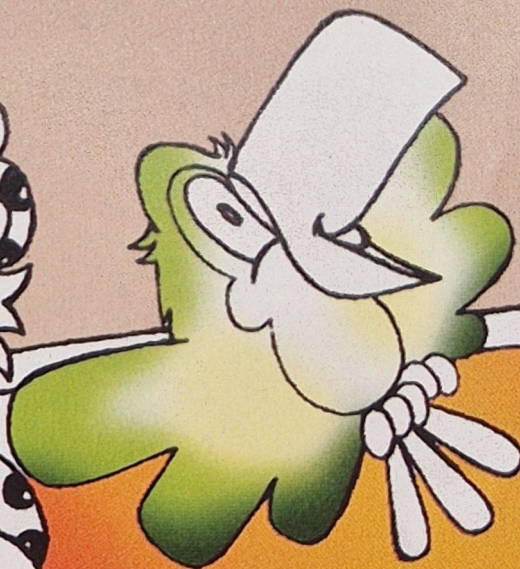


- OCO
+ IRE

A

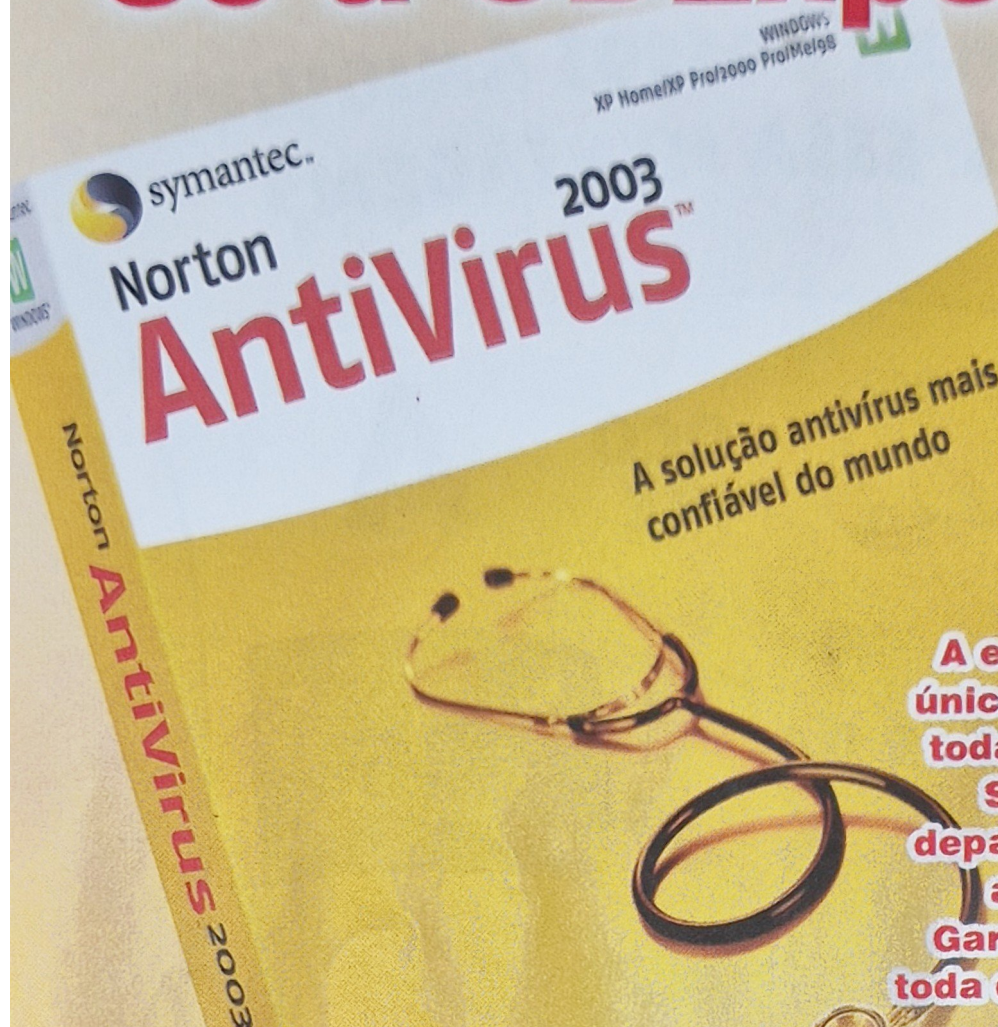


ANTES DA



R: NÃO TIRE A MÁSCARA ANTES
DA MEIA-NOITE

Só a CDExpert tem



EXCLUSIVO
Conteúdo livre
de vírus

Norton
AntiVirus
PROTEGIDO

A solução antivírus mais
confiável do mundo

A editora CD Expert é a
única empresa que utiliza
toda a linha de produtos
Symantec, desde o
departamento de redação
até o seu estoque.
Garantindo a você leitor
toda qualidade e segurança
que você merece

proteção Symantec Norton AntiVirus em todos seus produtos



Não arrisque. Compre só CD Expert.

CD EXPERT

www.cdexpert.com.br